

P21331.P07



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Takatsugu NAKAZAWA et al.

Serial No. : 09/964,793

Group Art Unit: 3713

Filed : September 28, 2001

Examiner : Not Yet Known

For : VIDEO GAME WITH QUICK ALTERNATION OF PLAYER CHARACTERS

CLAIM OF PRIORITY

Commissioner of Patents and Trademarks
Washington, D.C. 20231

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2001-097148, filed March 29, 2001. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
Takatsugu NAKAZAWA et al.

Bruce H. Bernstein Reg. No. 33,329
Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

November 13, 2001
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1941 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191



日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2001年 3月29日

出願番号

Application Number:

特願2001-097148

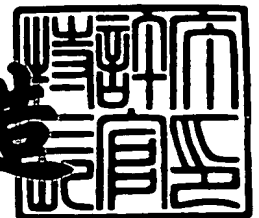
出願人
Applicant(s):

株式会社スクウェア

2001年 9月19日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3086511

【書類名】 特許願

【整理番号】 01P00031

【あて先】 特許庁長官

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒 1 丁目 8 番 1 号 アルコタワー
株式会社スクウェア内

 【氏名】 土田 俊郎

【特許出願人】

 【識別番号】 391049002

 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

 【識別番号】 100103757

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 秋田 修

【選任した代理人】

 【識別番号】 100093182

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 南野 貞男

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 064460

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 0101055

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

【特許請求の範囲】

【請求項1】 画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項2】 前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項3】 前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項1または2に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項4】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項3に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項5】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～4のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項6】 さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になる

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～5のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項7】 さらに、

プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項8】 画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項9】 前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項8に記載のプログラム。

【請求項10】 前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項8または9に記載のプログラム。

【請求項11】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項10に記載のプログラム。

【請求項12】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを実行させることを特徴とする請求項8～11のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項13】 さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になる

ことを実行させることを特徴とする請求項8～12のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項14】 さらに、

プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを実行させることを特徴とする請求項8～13のいずれか1項に記載のプログラム。

【請求項15】 画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイ

ヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項16】 前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項15に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項17】 前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項15または16に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項18】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項17に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項19】 さらに、
前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す
ことを特徴とする請求項15～18のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項20】 さらに、
前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になる
ことを特徴とする請求項15～19のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項21】 さらに、
プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する
ことを特徴とする請求項15～20のいずれか1項に記載のビデオゲーム処理方法。

【請求項22】 ビデオゲーム処理装置であって、
画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、
前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を特徴とするビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 3】 前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項 2 2 に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 4】 前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させることを特徴とする請求項 2 2 または 2 3 に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 5】 前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であることを特徴とする請求項 2 4 に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 6】 さらに、

前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す

ことを特徴とする請求項 2 2 ～ 2 5 のいずれか 1 項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 7】 さらに、

前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になる

ことを特徴とする請求項 2 2 ～ 2 6 のいずれか 1 項に記載のビデオゲーム処理

装置。

【請求項 2 8】 さらに、

プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する

ことを特徴とする請求項 2 2 ～ 2 7 のいずれか 1 項に記載のビデオゲーム処理装置。

【請求項 2 9】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 3 0】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、

コンピュータに、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示さ

せ、

前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 3 1】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、

を特徴とするビデオゲーム処理方法。

【請求項 3 2】 ビデオゲーム処理装置であって、

ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、

前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、

前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、

前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、

前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド

入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、

前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、

前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えること、
を特徴とするビデオゲーム処理装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム、または、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

コンピュータを用いたビデオゲームのジャンルの一つに、ロールプレイングゲーム（以下、RPGと称する）が知られている。RPGにおいては、プレイヤーに代わってゲーム上でキャラクタが役割を演じ、プレイヤーが操作するキャラクタ（以下、プレイヤーキャラクタと称する）を通じて擬似的な冒険を体験しながらストーリーを展開していくものが一般的である。多くの場合、仮想空間に形成される各設定ゾーンには、プレイヤーキャラクタと敵対するキャラクタ（以下、敵キャラクタと称する）がそれぞれに設定されている。プレイヤーキャラクタが各ゾーンに進み、ストーリー上の目的の達成を妨げる敵キャラクタとプレイヤーキャラクタとが戦い、敵キャラクタをプレイヤーキャラクタが倒すことでストーリーが展開される。

【0003】

なお、プレイヤーキャラクタは、キーパッド上のボタンやジョイスティック等により操作される。このキーパッドに対してなされる操作に応答してプレイヤーキャラクタが移動すると共に、所定の動作を行う。また、ストーリーの進行上、バトルシーン等のイベントが多数配されている。このイベントにおいて選択操作がなされることによりゲームが進行する。

【0004】

また、従来のビデオゲームのバトルシーンにおいては、プレイヤーキャラクタと、敵キャラクタとが1対1で対戦する場合が多いが、より興趣性を高めるために複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとが互いに戦闘することが可能に構成されているビデオゲームも提案されている。このような複数のプレイヤーキャラクタと複数の敵キャラクタとが同一の表示画面内で戦うビデオゲームの場合においては、個々のプレイヤーキャラクタの行動（コマンド）設定を先ず別個に行い、全てのキャラクタに対して設定を完了させて一度にそれぞれのキャラクタの行動を実行させるものである。また、このような複数のキャラクタ間による戦闘が可能なビデオゲームにおいては、複数のプレイヤーキャラクタのうちで戦闘に参加しない控えとなるプレイヤーキャラクタを設け、必要に応じて対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させることが可能に構成されているビデオゲームも提案されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような従来のビデオゲームにおいては、必要に応じて対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができないばかりか、その交替させる手続の操作が複雑で、円滑にゲーム操作が行えず、興趣性に欠ける場合があった。このため、対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続の操作が簡単で、興趣性を低下させることがないビデオゲームが要望されている。

【0006】

本発明の目的は、上述した問題を鑑みなされたものであって、対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続きの操作が簡単で、興趣性を低下させることがないビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決し、上記目的を達成するため、本発明の第1の態様は、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0008】

この第1の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0009】

この第1の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。

このことにより、プレイヤーキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能な記録媒体を提供することができる。

【0010】

また、この第1の態様では、前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させるようにしても良く、また、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤーキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤーに的確に通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0011】

また、この第1の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すことを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能な記録媒体を提供することができる。

【0012】

また、この第1の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になることを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0013】

また、この第1の態様では、さらに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行させるプログラムが記録されるようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤーキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能な記録媒体を提供することができる。

【0014】

本発明の第2の態様は、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させることを要旨としている。

【0015】

この第2の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0016】

この第2の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。このことにより、プレイヤーキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能になる。

【0017】

また、この第2の態様では、前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させるようにしても良く、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤーキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤーに的確に通知することが可能になる。

【0018】

また、この第2の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に

戻すことを実行させるようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能になる。

【 0 0 1 9 】

また、この第2の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になることを実行させるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 2 0 】

また、この第2の態様では、さらに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行させるようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤーキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能になる。

【 0 0 2 1 】

本発明の第3の態様は、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【 0 0 2 2 】

この第3の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0023】

この第3の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。このことにより、プレイヤーキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能になる。

【0024】

また、この第3の態様では、前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させるようにしても良く、また、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤーキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤーに的確に通知することが可能になる。

【0025】

また、この第3の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能になる。

【0026】

また、この第3の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0027】

また、この第3の態様では、さらに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤーキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能になる。

【0028】

本発明の第4の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【 0 0 2 9 】

この第4の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 3 0 】

この第4の態様では、前記戦闘場面において、プレイヤーキャラクタは順番に従って、プレイヤーの操作に応答してコマンド入力を受け付けるようにしても良い。プレイヤーキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができ、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能になる。

【 0 0 3 1 】

また、この第4の態様では、前記サブ画面にプレイヤーキャラクタの情報をリスト表示させるようにしても良く、また、前記サブ画面にリスト表示されるプレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ名と、プレイヤーキャラクタの体力、魔法力であるようにしても良い。これらのことにより、プレイヤーキャラクタの交替を検討するために必要な情報をプレイヤーに的確に通知することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0032】

また、この第4の態様では、さらに、前記入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すようにしても良い。このことによりキャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能になる。

【0033】

また、この第4の態様では、さらに、前記入れ替えが完了すると、前記入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるようにしても良い。入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるため、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【0034】

また、この第4の態様では、さらに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示するようにしても良い。このことにより、今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤーキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能になる。

【0035】

本発明の第5の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させるプログラムが記録されたことを要旨としている。

【0036】

この第1の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクタを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクタ交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能な記録媒体を提供することができる。

【0037】

本発明の第6の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行させることを要旨としている。

【0038】

本発明の第7の態様は、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲーム処理方法であって、前記複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【 0 0 3 9 】

本発明の第 8 の態様は、ビデオゲーム処理装置であって、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクターと少なくとも一体の敵キャラクターとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段から読み出したプログラムを実行するコンピュータと、前記コンピュータの出力手段として設けられた画面表示用のディスプレイ装置とを備え、前記コンピュータは、前記プログラムを実行することで、前記複数のプレイヤーキャラクターの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクターのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクターの一覧をサブ画面に表示させ、前記複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して前記サブ画面に表示されたプレイヤーキャラクターの中から任意のプレイヤーキャラクターを選択し、前記任意に選択されたプレイヤーキャラクターと、前記コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクターとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを要旨としている。

【 0 0 4 0 】

これら第 6、第 7 及び第 8 の態様によれば、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクターを交替させる手続きを受け付けるため、キャラクター交替後、直ちに戦闘に参加することができ、興趣性の低下を防止することが可能になる。

【 0 0 4 1 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明が家庭用ビデオゲーム機に適用された第 1 の実施形態について添付図面を参照して説明する。図 1 は、本発明の第 1 の実施形態に係わるビデオゲーム機の全体構成を示すブロック図である。

【 0 0 4 2 】

先ず、本発明の第 1 の実施形態に係わるビデオゲーム機について説明する。ビデオゲーム機 1 0 は、図 1 に示すようにゲーム機本体 1 1 と、ゲーム機本体 1 1 の入力側に接続されるキーパッド 5 0 とにより構成され、C R T (Cathode Ray Tube)、スピーカ等を有するテレビジョンセット 1 0 0 がゲーム機本体 1 1 の出力

側に接続される。

【 0 0 4 3 】

ゲーム機本体 1 1 は、CPU (Central Processing Unit) 1 2 と、ROM (Read Only Memory) 1 3 と、RAM (Random Access Memory) 1 4 と、ハードディスクドライブ 1 5 と、グラフィック処理部 1 6 と、サウンド処理部 1 7 と、ディスクドライブ 1 8 と、通信インターフェース部 1 9 と、メモリカード・リーダー・ライタ 2 0 と、入力インターフェース部 2 1 とを有すると共に、これらを相互に接続するバス 2 2 とを有している。また、ゲーム機本体 1 1 は、入力インターフェース部 2 1 を介して操作入力部としてのキーパッド 5 0 に接続される。

【 0 0 4 4 】

キーパッド 5 0 の上面には、十字キー 5 1 及びボタン群 5 2 等が配設されており、ボタン群 5 2 には、○ボタン 5 2 a 及び×ボタン 5 2 b が含まれる。また、キーパッド 5 0 の側部にも複数のボタン群が配設されており、十字キー 5 1 側の側部には、L 1 ボタン 5 3 と、L 2 ボタン 5 4 とが上下段に配設されている。このキーパッド 5 0 は、十字キー 5 1、L 1 ボタン 5 3、L 2 ボタン 5 4 及びボタン群 5 2 等のそれぞれと連係するスイッチを備え、各ボタンに対して押圧力が加えられると、その対応したスイッチがオンする。このスイッチのオン／オフに応じた検出信号がキーパッド 5 0 において生成される。

【 0 0 4 5 】

キーパッド 5 0 において生成された検出信号が入力インターフェース部 2 1 に供給され、キーパッド 5 0 からの検出信号が入力インターフェース 2 1 を介されることによりキーパッド 5 0 上のどのボタンがオンされたかを示す検出情報となる。このようにキーパッド 5 0 に対してなされたユーザによる操作指令がゲーム機本体 1 1 に与えられる。

【 0 0 4 6 】

CPU 1 2 は、ROM 1 3 に格納されているオペレーティングシステムを実行して装置全体を集中制御し、RAM 1 4 のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行する。また、CPU 1 2 は、キーパッド 5 0 の操作状態を入力インターフェース 2 1 を介して監視し、必要に応じて RAM 1 4 の R

AM14のプログラム領域に格納されているビデオゲームのプログラムを実行すると共に、必要に応じてゲームの進行過程において派生した諸データをRAM14の所定の領域に格納する。ROM13には、EEPROM(Electrically Erasable and Programmable Read Only Memory)が含まれ、EEPROMには、電源遮断時においても記憶保持する必要のあるRAM14の所定データが電源遮断の前の段階において格納される。

【0047】

RAM14は、主にプログラム領域と、画像データ領域と、音声データ領域とを有し、また、その他のデータを格納する領域とを有する。これら各領域には、ディスクドライブ18によりDVDやCD-ROM等のディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータがそれぞれに格納される。

【0048】

また、RAM14は、ワークエリアとしても用いられ、その他のデータを格納する領域には、ゲームの進行過程において派生した諸データも格納される。なお、ディスク30から読み取ったプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをハードディスクドライブ15に格納することもでき、一旦ハードディスクドライブ15に格納されたプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを必要に応じてRAM14に転送するようにしても良く、また、RAM14に一旦格納されたゲームの進行過程において派生した諸データをハードディスクドライブ15に転送して格納するようにしても良い。

【0049】

グラフィック処理部16は、VRAM23に画像データ格納用のバッファメモリとしてのフレームバッファを含み、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってフレームバッファに格納された画像データに基づいてビデオ信号を生成し、ビデオ信号をテレビジョンセット100に出力する。これより、テレビジョンセット100の画面表示部101にフレームバッファに格納された画像データによる画面表示が行われる。

【0050】

サウンド処理部17は、BGM、キャラクタ間の会話及び効果音等の音声信号を生成する機能を有するものである。サウンド処理部17は、プログラム実行に伴うCPU12からの制御情報によってRAM14に記憶されたデータに基づいて音声信号を含むサウンド信号としてテレビジョンセット100のスピーカ102に出力する。

【0051】

テレビジョンセット100は、画面表示部101と、スピーカ102とを有し、ゲーム機本体11からのビデオ信号（映像信号）や、サウンド信号に基づいてビデオゲームの内容に応じた映像（画像）表示と音声出力を行う。

【0052】

ディスクドライブ18は、記録媒体であるディスク（DVDやCD-ROM）30を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ディスク30に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータを読み取る。

【0053】

通信インターフェース部19は、ネットワーク110と接続され、ゲームサーバ群8のサーバや他のサーバ等のデータ蓄積装置や情報処理装置との間において必要に応じてデータ通信を行って各種データを取得する。なお、ディスク30から読み取られてRAM14に格納されるビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータをネットワーク110及び通信インターフェース部19を介して取得するようにしても良い。

【0054】

メモリカード・リーダー・ライター20は、メモリカード31を着脱自在にセットすることが可能な構成とされ、ビデオゲームの途中経過データやビデオゲームの環境設定データ等の比較的容量の少ないセーブデータをメモリカードに書き込む。

【0055】

本発明の第1の実施形態に係わる記録媒体、つまり、ディスク30には、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場

面を制御するビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（CPU12及びその周辺デバイス）読み取り可能である。このコンピュータは、読み込むプログラムに従って、複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤーの操作に応答してこのサブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、この任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行することができる。

【0056】

また、このコンピュータは、さらに、プレイヤーキャラクタの入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すことを実行することができる。また、プレイヤーキャラクタの入れ替えが完了した場合に、入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるように実行することができる。また、このコンピュータは、さらに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行することができる。

【0057】

従って、ゲーム機本体11は、CPU12及び各部のメモリに格納されたデータに基づくソフトウェア処理により従来のビデオゲームを実施するのに必要な機能の他に、プレイヤーの操作に応答して前記戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示する機能と、プレイヤーの操作に応答して所定のプレイヤーキャラクタと、コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替える機能とを備え、さらに、プレイヤーキャラクタの入れ替え後において、プレイヤーの操作に応答してキャラクタ間の戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す機能とを備える。

【0058】

また、ゲーム機本体11は、プレイヤーキャラクタの入れ替えが完了した場合に

、入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるようにする機能と、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示する機能をも備える。

【 0 0 5 9 】

このため、対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続きの操作が簡単で、興趣性を低下させることがないビデオゲームを実現することができる。なお、これらの機能をソフトウェア処理により実現せずに、専用のハードウェアを設けて実現するようにしても良い。

【 0 0 6 0 】

上述したように構成される第 1 の実施形態の動作について説明する。図 2 は、上述した一実施形態の動作の全体的な処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図 2 における各ステップには、参照符号としてステップ S 1 ～ステップ S 1 1 が付されている。

【 0 0 6 1 】

先ず、図 2 においては省略されているが、電源が投入されると、ブートプログラムが読み出され、各部が初期化され、ゲームを開始するための処理がなされる。つまり、ディスクドライブ 1 8 により、ディスク（DVD や CD-ROM）3 0 に格納されているビデオゲームのプログラムデータ、画像データ、音声データ、その他のデータが読み取られ、各データが RAM 1 4 に格納される。そして、実際のゲームの進行に先立って各種設定がなされて始めてゲーム進行可能な状態になる。従って、この状態においてゲームが進行されると、バトルシーンまたはその他のシーン等になり、ステップ S 1 に移行する。

【 0 0 6 2 】

ステップ S 1 において、バトルシーンか否かが判定される。バトルシーンでないと判定された場合には、ステップ S 2 に移行し、その他（移動、会話または買物等）のシーンであるか否かが判定される。その他のシーンでないと判定された場合には、再び、ステップ S 1 に戻され、ステップ S 1 及びステップ S 2 の処理が繰り返されて待機状態になる。

【 0 0 6 3 】

そして、ステップ S 1 において、バトルシーンであると判定された場合には、ステップ S 3 に移行し、行動順位判定処理に用いる所定の情報が取得される。具体的には、行動順位判定処理に用いる所定の情報として、プレイヤーキャラクタに実行させる行動に応じて予め設定された情報と、現表示画面内の複数のキャラクタの各個に付与されている特性に応じて予め設定された情報と、ゲームの進行過程において派生した複数のキャラクタの各個のステータスに応じて予め設定された情報とが取得される。

【 0 0 6 4 】

これらの行動順位判定処理に用いる所定の情報が取得されると、ステップ S 4 において行動順位判定処理が実施される。具体的には、取得された所定の情報を用いて演算処理がなされ、その演算結果に基づいて現表示画面内の複数のキャラクタの行動順位が判定され、この判定結果が R A M 1 4 に記憶保持される。ステップ S 4 において、行動順位判定処理が完了すると、ステップ S 5 に移行し、バトル用の各ウィンドウ表示がなされる。

【 0 0 6 5 】

そして、ステップ S 6 に移行してプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け状態になり、プレイヤーキャラクタの交替の必要がある場合には、プレイヤーキャラクタの交替がなされると共に、プレイヤーの選択操作に応じてプレイヤーキャラクタに実行させる行動（コマンド）が決定される。プレーキャラクタとその行動が決定されると、ステップ S 7 に移行して実際の行動（コマンド）が実施される。行動が実施されると、ステップ S 8 に移行し、バトル終了か否かが判定される。ステップ S 8 において、例えば、今回の攻撃で敵キャラクタを全て倒すことができず、バトル終了でないと判定された場合には、再びステップ S 3 に戻され、上述したステップ S 3 ～ステップ S 8 の処理が繰り返される。

【 0 0 6 6 】

また、ステップ S 8 において、例えば、今回の攻撃で全て敵キャラクタを倒すことができ、バトル終了であると判定された場合には、ステップ S 9 に移行し、バトル用の各ウィンドウ表示が消去され、ステップ S 1 1 に移行する。一方、ス

テップ S 2 において、その他のシーンであると判定された場合には、ステップ S 1 0 に移行し、各シーンに応じた処理が実施され、ステップ S 1 1 に移行する。ステップ S 1 1 において、ゲーム終了か否かが判定され、ゲーム終了でないと判定された場合には、再びステップ S 1 に戻され、上述したステップ S 1 ～ステップ S 1 1 の処理が繰り返される。そして、ステップ S 1 1 において、ゲーム終了であると判定された場合に、ゲーム終了に伴う各種処理がなされた後ゲームが終了する。

【 0 0 6 7 】

図 3 は、上述した第 1 の実施形態におけるプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理（ステップ S 6）に係わる処理手順を示す一例としての概略フローチャートである。なお、図 3 における各ステップには、参照符号としてステップ S 2 1 ～ステップ S 2 9 が付されている。

【 0 0 6 8 】

また、図 4（A）、（B）及び（C）は、プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理における表示画面の具体的な一例を示す。なお、操作指示に際しては、前述したキーパッド 5 0 の L 1 ボタン 5 3 及び X ボタン 5 2 b が用いられ、L 1 ボタン 5 3 がプレイヤキャラクタの交替の手続き用のボタンとして機能し、X ボタン 5 2 b が交替取消用のボタンとして機能するものとして説明する。

【 0 0 6 9 】

先ず、上述したようにプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行する前の段階で、図 4（A）に示すようにバトル用の各ウィンドウ表示がなされているものとする。なお、図 4（A）において 4 0 1 で示されるのがメッセージを表示するためのウィンドウであり、4 0 2 で示されるのが行動順位を表示するためのウィンドウである。また、図 4（A）において 4 0 3 で示されるのがキャラクタデータを表示するためのウィンドウであり、4 0 4 がコマンドメニューを表示するためのウィンドウである。

【 0 0 7 0 】

そして、プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行すると、ステップ S 2 1 において、L 1 ボタン 5 3 が押されているか否かが判定される。L 1 ボ

タン 5 3 が押されていないと判定された場合には、ステップ S 2 6 に移行し、×ボタン 5 2 b が押されているか否かが判定される。×ボタン 5 2 b が押されていないと判定された場合には、ステップ S 2 8 に移行し、現在のプレー対象とされるプレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作が完了したか否かが判定される。プレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作が完了していないと判定される場合には、再び、ステップ S 2 1 に戻されて、ステップ S 2 1、ステップ S 2 6 及びステップ S 2 8 の処理が繰り返されて待機状態になる。

【 0 0 7 1 】

この状態で以て、L 1 ボタン 5 3 が押されるか、×ボタン 5 2 b が押されるか、もしくは、プレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作のいずれかがなされる。そして、ステップ S 2 1 において、L 1 ボタン 5 3 が押されたと判定された場合には、ステップ S 2 2 に移行し、図 4 (B) に示すように控えのプレイヤーキャラクタの一覧表示がなされる。具体的には、図 4 (B) に示すようにウィンドウ 4 0 5 内に控えのプレイヤーキャラクタのキャラクタ名と、それに応じてキャラクタの特性を示す情報（例えば、プレイヤーキャラクタの体力（HP）、魔法力（MP）を示す数値）とが表示されている。

【 0 0 7 2 】

一覧表示が完了すると、ステップ S 2 3 に移行して交替キャラクタの選択操作が完了したか否かが判定される。例えば、十字キー 5 1 によりカーソルが移動されて○ボタン 5 2 a が押された場合に、交替キャラクタの選択操作が完了したものであるとしてステップ S 2 4 に移行し、プレイヤーキャラクタの入れ替え処理がなされると共に、今回の入れ替えの対象となったキャラクタを示す情報が R A M 1 4 の所定のデータ領域に記憶保持される。具体的には、現在プレー中のプレイヤーキャラクタが控えに回り、今まで控えていたプレイヤーキャラクタがプレーキャラクタになり、そのキャラクタが記憶保持される。なお、図 4 (B) においては、画面最下段の「ティーダ」が現在プレー中であることが示され、控えのプレイヤーキャラクタの中で交替要員として「ワッカ」が選択されている状態が示されている。

【 0 0 7 3 】

キャラクタの入れ替え処理が完了すると、ステップ S 2 5 に移行し、控えのプ

レイヤキャラクタの一覧表示が図 4 (C) に示すように消去され、現在のプレーキャラクタが「ワッカ」であることが示される。一覧表の消去が完了すると、ステップ S 2 6 に移行し、上述したように L 1 ボタン 5 3 が押されるか、×ボタン 5 2 b が押されるか、もしくは、プレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされるまで待機状態になる。

【 0 0 7 4 】

そして、ステップ S 2 6 において、×ボタン 5 2 B が押されたと判定された場合には、ステップ S 2 7 に移行し、キャラクタ入れ替え戻し処理がなされる。具体的には、RAM 1 4 の所定のデータ領域に記憶保持されている今回の入れ替え対象となったキャラクタの関係を示す情報が読み出され、その情報に基づいて今回のキャラクタの入れ替え処理により入れ替わったプレイヤーキャラクタが元の状態に戻される。

【 0 0 7 5 】

具体的には、図 4 (C) に示される場合においては、今回入れ替わりプレーキャラクタとされた「ワッカ」が控えに戻され、「ティーダ」がプレーキャラクタに戻され、図 4 (A) に示される状態になる。キャラクタ入れ替え戻し処理が完了すると、ステップ S 2 1 に戻され、上述したように L 1 ボタン 5 3 が押されるか、×ボタン 5 2 b が押されるか、もしくは、プレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされるまで待機状態になる。

【 0 0 7 6 】

そして、ステップ S 2 8 において、現在プレー対象とされているプレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作が完了したと判定された場合には、ステップ S 2 9 に移行する。なお、行動の選択操作は、例えば、十字キー 5 1 によりカーソルが移動されて O ボタン 5 2 a が押された場合に、選択操作が完了したものとしてステップ S 2 9 に移行する。そして、ステップ S 2 9 において、決定された行動（コマンド）を実施するための処理がなされて、一連のプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理が終了する。

【 0 0 7 7 】

つまり、プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行した時点では、

L1 ボタン 53 が押されるか、×ボタン 52b が押されるか、もしくは、プレイヤーキャラクタに実行させる行動の選択操作のいずれかがなされるまで、ステップ S21、ステップ S26 及びステップ S28 の処理が繰り返される待機状態であり、いずれかの操作がなされて始めてそれぞれの処理に移行する。

【0078】

このため、プレイヤーキャラクタを入れ替え完了後には、直ちにキャラクタに所定の行動をさせて戦闘に加わることも可能であり、また、キャラクタの入れ替え戻し処理を実行してキャラクタの関係を元に戻すことも可能である。また、プレイヤーキャラクタの入れ替え処理時には、同一画面上にそれぞれのキャラクタの行動順位と、プレー中のキャラクタのデータと、控えのプレイヤーキャラクタのキャラクタ名と、そのキャラクタのデータとが表示されるため、プレイヤーは、それらの諸データにより入れ替え対象となるプレイヤーキャラクタの選定に關して的確に判断を下すことができる。

【0079】

従って、上述した第1の実施形態は、以下の効果を奏する。その第1の効果は、コマンド入力待ちの状態でプレイヤーキャラクタを交替させる手続きを受け付けると共に、キャラクタ交替後においては、プレイヤーキャラクタの行動が実施可能な状態に移行するため、直ちに戦闘に参加することができるようになり、興趣性の低下を防止することが可能である。

【0080】

また、プレイヤーキャラクタ毎に実行させる行動を選択することができるようになり、より詳細な設定と組織的な戦闘を行うことが可能である。

【0081】

さらに、控えのプレイヤーキャラクタのキャラクタ名と、そのキャラクタの特性を示す情報とが一覧に表示されるため、プレイヤーが容易にかつ迅速にプレイヤーキャラクタの状態を確認することができる。

【0082】

そして、所定のボタンがキャラクタの入れ替え取り消しボタンとして機能するため、キャラクタの交替の手続きを柔軟かつ容易に行うことが可能である。

【 0 0 8 3 】

また、行動順位の表示に基づいて今後の展開を把握しながら、複数のプレイヤーキャラクタのそれぞれの特徴を生かして柔軟に戦略的に行動させることが可能である。

【 0 0 8 4 】

なお、上述した第 1 の実施形態においては、キーパッド 5 0 のカーソルキー 5 1、○ボタン 5 2 a、×ボタン 5 2 b 及び L 1 ボタン 5 3 を用いてプレイヤーキャラクタの行動及び行動順位を決定する操作指示を受け付ける場合について説明したが、その他のボタンを用いるようにしても良い。また、○ボタン 5 2 a、×ボタン 5 2 b 及び L 1 ボタン 5 3 が押されるタイミングのみを監視して操作指示を受け付ける場合について説明したが、所定のボタンに連係するスイッチのオフするタイミングを利用して、操作指示を受け付けるようにしたり、また、所定のボタンに連係するスイッチのオン及びオフの両方のタイミングを監視して、その両方を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。さらに、所定のボタンに連係するスイッチのオンされている時間や、オフされている時間を組み合わせて操作指示を受け付けるようにしても良い。

【 0 0 8 5 】

次に、本発明がゲームサーバとビデオゲーム機とからなるゲームシステムに適用された第 2 の実施形態について添付図面を参照して説明する。図 5 は、本発明の第 2 の実施形態に係わるゲームシステムの全体構成を示す説明図である。

【 0 0 8 6 】

先ず、本発明の第 2 の実施形態に係わるゲームシステムについて説明する。図 5 において 1 1 0 で示されるのがインターネットを含むネットワークである。図 5 に示すようにネットワーク 1 1 0 に、インターネット・サービス・プロバイダ（以下、ISP と単に省略する）のサーバ群 6 0 1 と、ビデオゲーム機 1 0、1 0 a、1 0 b、1 0 c・・・等とが接続される。なお、ビデオゲーム機 1 0 が前述した第 1 の実施形態におけるビデオゲーム機である。

【 0 0 8 7 】

ISP のサーバ群 6 0 1 は、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サ

サーバ群603と、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群604と、チャットやメッセージングの環境を提供するメッセージサーバ群605と、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群606と、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群607と、ゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群608等とを含む構成とされている。これらのサーバ群603～608のそれぞれは、LAN609を介して相互に接続されている。

【0088】

このように構成されるISPのサーバ群601の所定のサーバにビデオゲーム機を接続する場合には、先ず、ビデオゲーム機側からネットワーク110を介してインターネットプロトコルにより認証サーバ群603にアクセスして本人認証を得てからメニュー画面を受信する。そして、ビデオゲーム機側のプレイヤがメニュー画面に表示された各サービスを選択することにより、ビデオゲーム機10、10a、10b、10c・・・のそれぞれがサービスに応じたサーバ群に接続され、各種サービスの提供が可能になる。

【0089】

具体的には、ゲームサーバ群608には、オンラインゲームを進行させるゲーム進行用のサーバ618が含まれている。このサーバ618は、ゲーム開始が選択された場合に、ビデオゲーム機10、10a、10b、10c・・・の内の任意のものと接続され、接続されたビデオゲーム機側のディスプレイ装置にゲーム画面を表示する。そして、接続されたそれぞれのビデオゲーム機からの要求を並列処理しながらゲームを進行させる。このようなゲーム進行状態においては、画面内にプレイヤ本人のプレイヤキャラクタが表示されると共に、ゲームに同時に参加している他のプレイヤのキャラクタも表示される。

【0090】

このように構成されるゲームシステムにおけるビデオゲーム機10、10a、10b、10c・・・と、ネットワークを介して接続されるサーバ618とは、1台のビデオゲーム処理装置とみなすことができ、それぞれのメモリの領域の共有やその利用は自在であり、また、各CPUにおける処理の分担に関しても、そ

の読み出すプログラムにより如何なる組合せも可能である。

【0091】

本発明の第2の実施形態に係わる記録媒体には、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することが可能で、画面上で複数のプレイヤーキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームのプログラムが記録され、コンピュータ（ビデオゲーム機10, 10a, 10b, 10c・・・の各CPU及びサーバ618のCPUとその周辺回路の複合体）により読み取り可能である。

【0092】

このコンピュータは、読み込むプログラムに従って、複数のプレイヤーキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、この戦闘場面に参加しているプレイヤーキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答して戦闘場面に参加していない控えのプレイヤーキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答してこのサブ画面に表示されたプレイヤーキャラクタの中から任意のプレイヤーキャラクタを選択し、この任意に選択されたプレイヤーキャラクタと、コマンド入力待ちのプレイヤーキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替えることを実行することができる。

【0093】

また、このコンピュータは、さらに、プレイヤーキャラクタの入れ替え後において、複数のプレイヤーのそれぞれの操作に応答してキャラクタ間の戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻すことを実行することができ、また、プレイヤーキャラクタの入れ替えが完了した場合に、入れ替えにより戦闘に参加したプレイヤーキャラクタの行動が実施可能になるように実行することができる。また、このコンピュータは、さらに、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動順位を表示することを実行することができる。このため、このコンピュータは、前述した第1の実施形態と同様の機能を備え、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加するビデオゲームであっても、第1の実施形態と同様の効果を奏する。

【0094】

なお、本発明が上記各実施形態に限定されず、本発明の技術思想の範囲内において、各実施形態は適宜変更され得ることは明らかである。また、各図における同一の構成要素には同一の参照符号が付されている。

【0095】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、対戦しているプレイヤーキャラクタと控えとなっているプレイヤーキャラクタとを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができ、また、その交替させる手続きの操作が簡単で、興趣性の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の第1の実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図2】

本発明の第1の実施形態の全体的な動作説明に用いるフローチャートである。

【図3】

本発明の第1の実施形態におけるプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理の説明に用いるフローチャートである。

【図4】

本発明の第1の実施形態のプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理における表示画面の一例を示す説明図である。

【図5】

本発明の第2の実施形態の全体構成を示す説明図である。

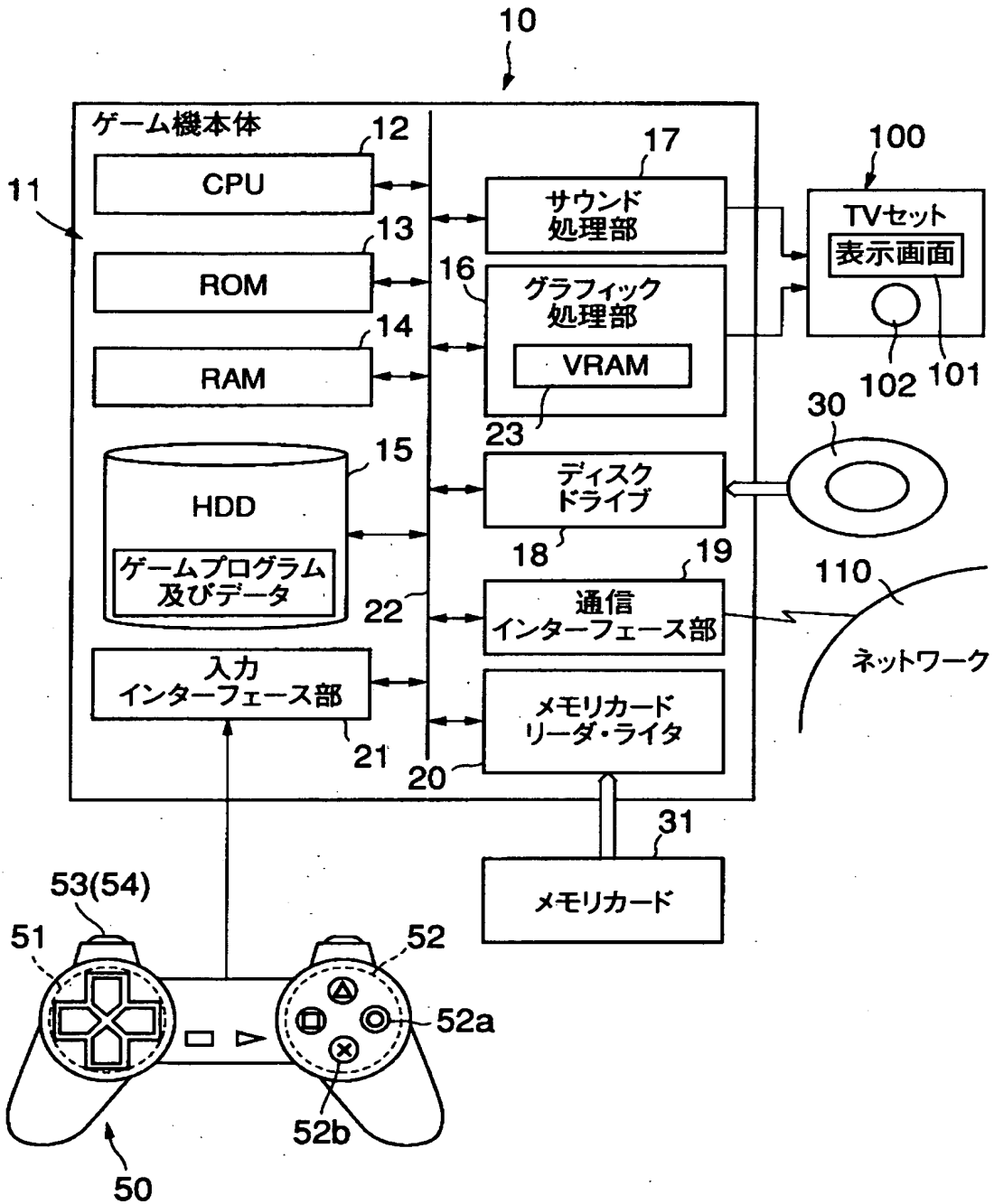
【符号の説明】

- 10, 10a, 10b, 10c ビデオゲーム機
- 11 ゲーム機本体
- 12 CPU
- 13 ROM
- 14 RAM

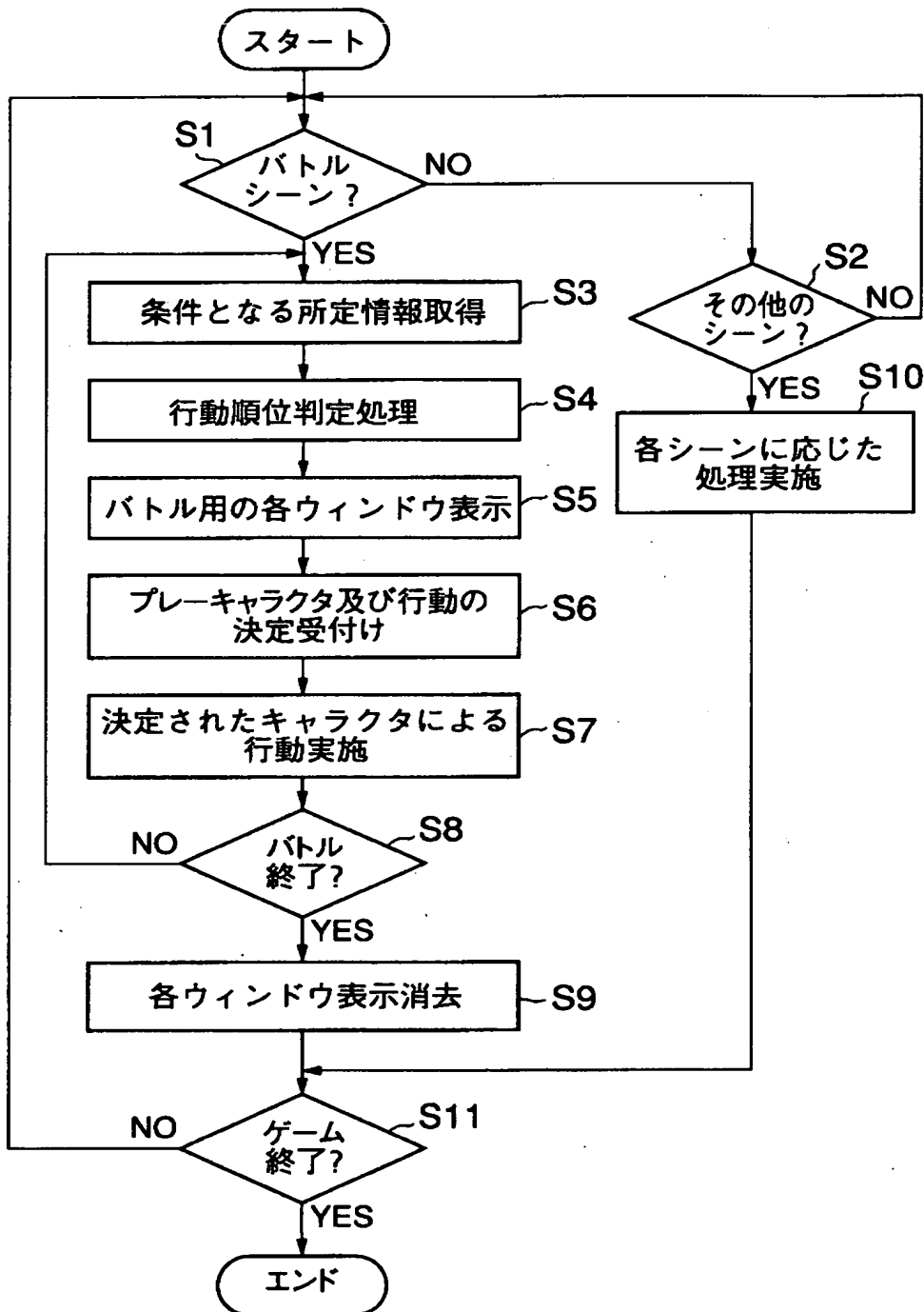
- 15 ハードディスクドライブ
- 16 グラフィック処理部
- 17 サウンド処理部
- 18 ディスクドライブ
- 21 入力インターフェース部
- 30 ディスク
- 50 キーパッド
- 51 十字キー
- 52 ボタン群
- 52a ○ボタン
- 52b ×ボタン
- 53 L1ボタン
- 100 テレビジョンセット
- 101 画面表示部
- 110 ネットワーク
- 401, 403, 404 ウィンドウ
- 402 行動順位表示用のウィンドウ
- 405 控えキャラクター一覧表示用のウィンドウ
- 601 ISPのサーバ群
- 608 ゲームサーバ群
- 618 ゲーム進行用のサーバ

【書類名】 図面

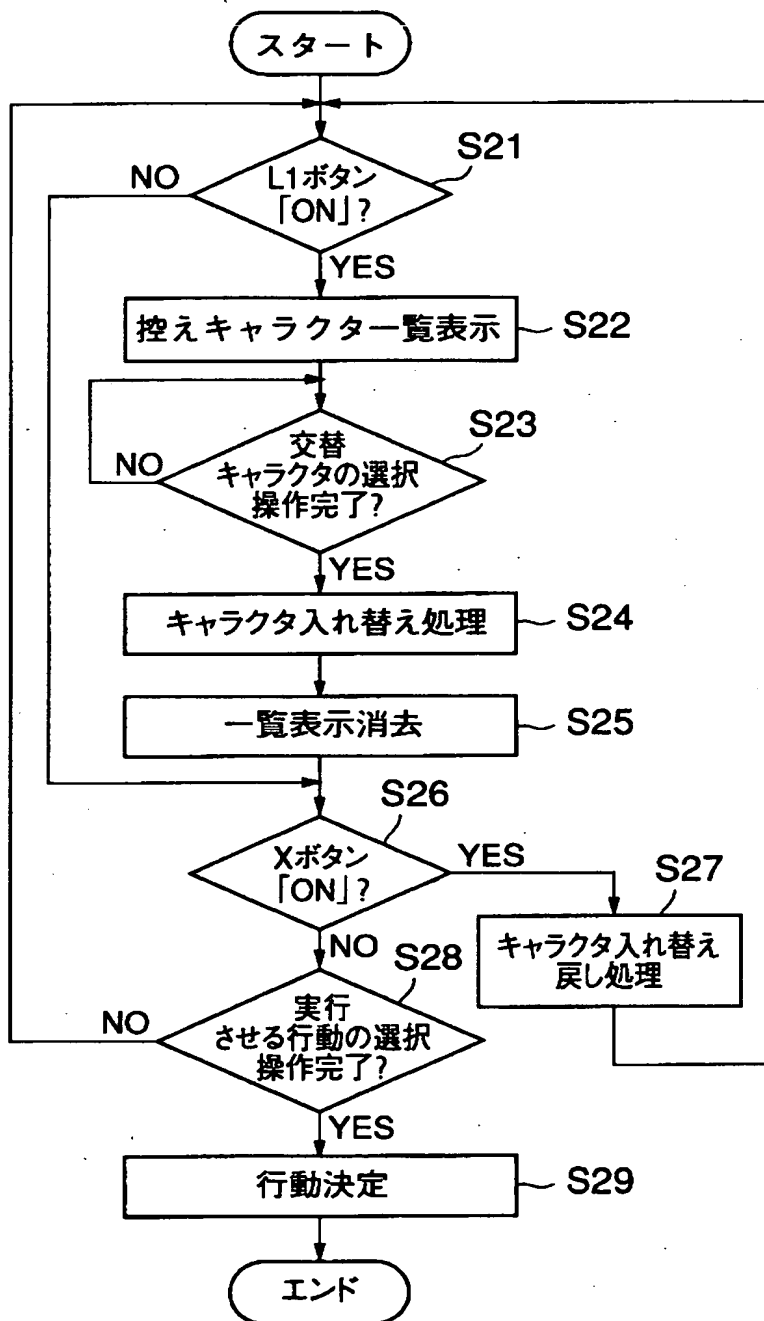
【図 1】



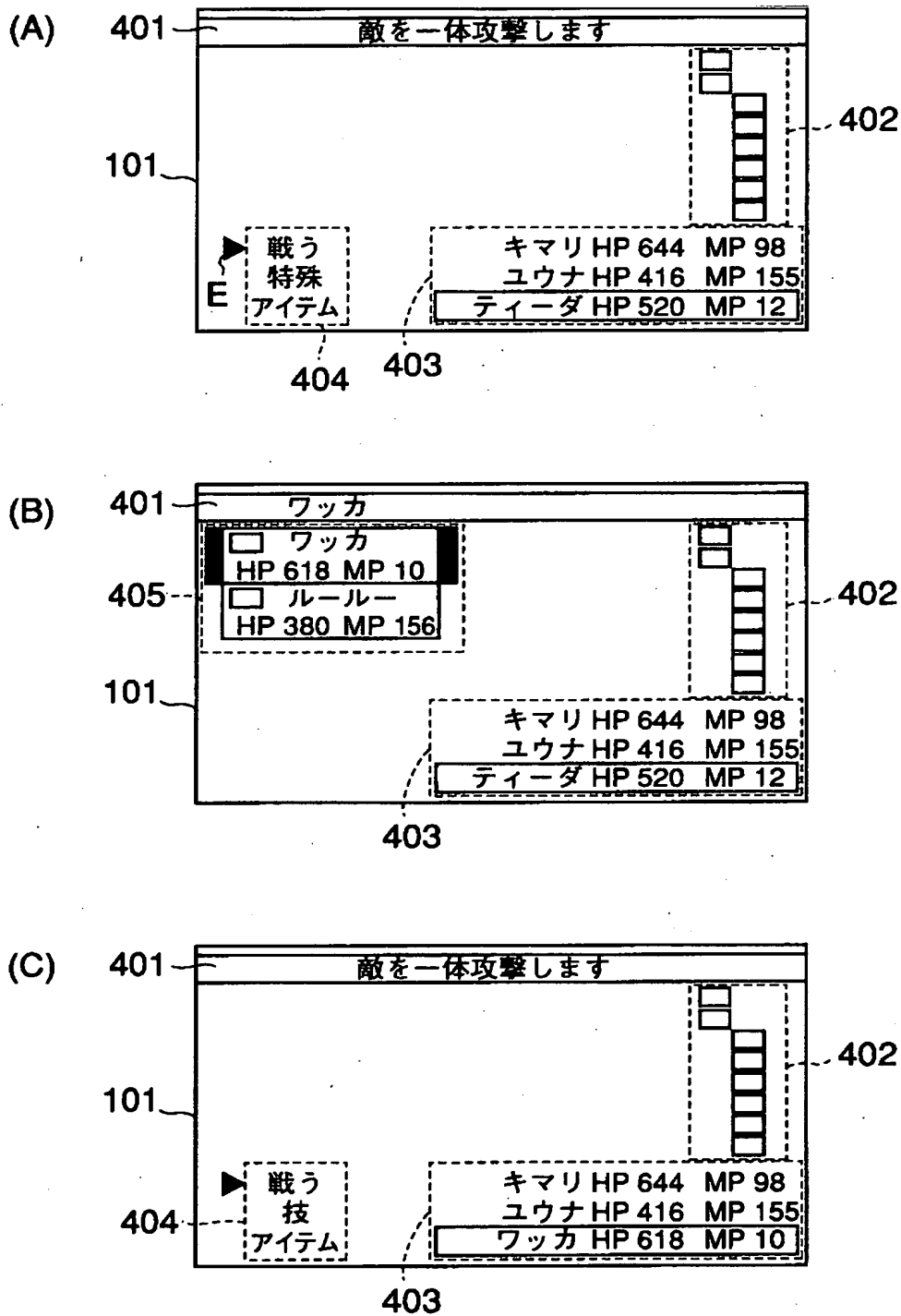
【図 2】



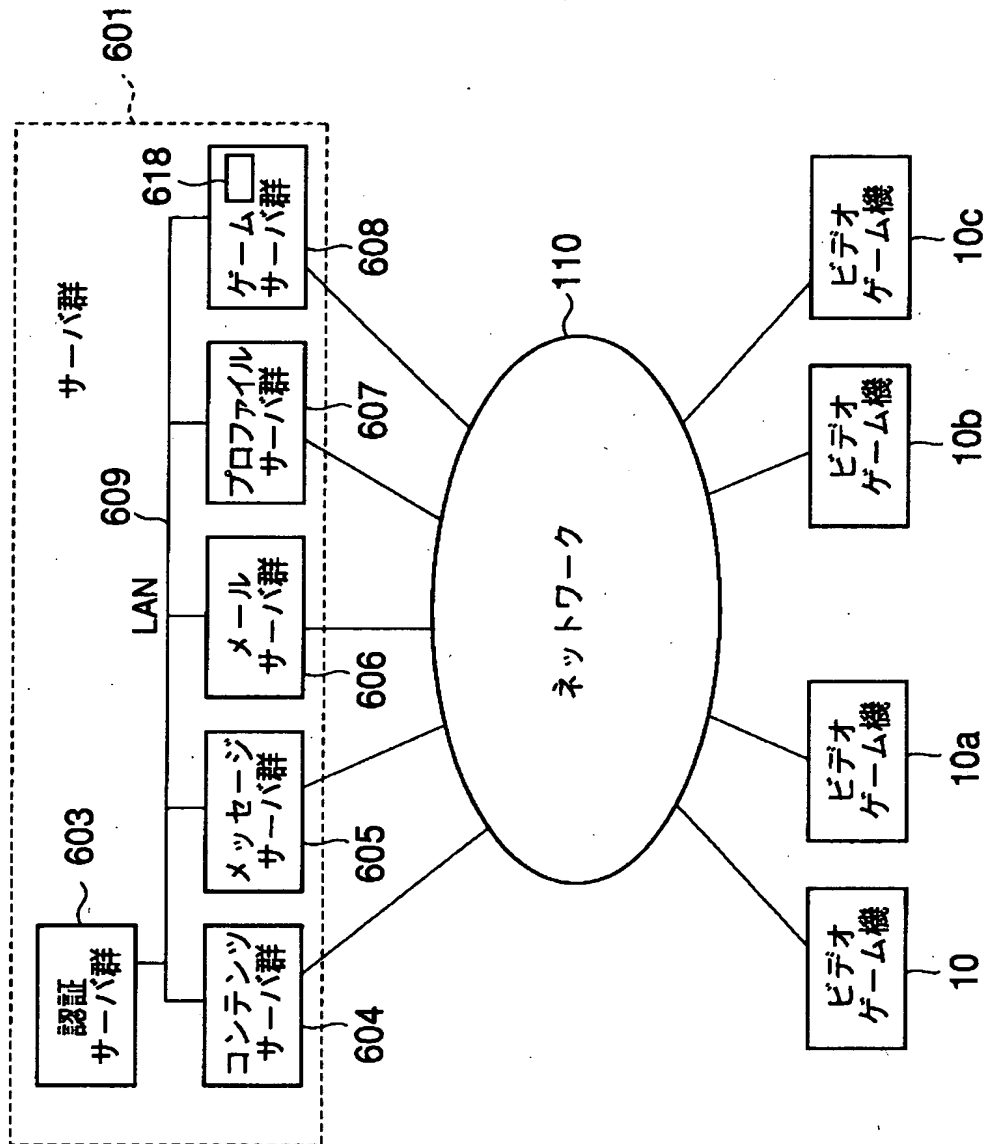
【図 3】



【図 4】



【図5】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤキャラクタを交替させた場合に、直ちに戦闘に参加することができるようし、また、その交替させる手続きの操作を簡素化する。

【解決手段】 プレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理に移行した時点では、L1ボタン53が押されるか、Xボタン52bが押されるか、もしくは、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされるまで待機状態とし、L1ボタン53が押された場合には、控えのプレイヤキャラクタの一覧を表示し、そのキャラクタ名及びキャラクタの特性を表示する。そして、プレイヤによる交替キャラクタの選択操作を受け付け、その操作がなされた場合には、キャラクタの入れ替え処理を実施する。また、Xボタン52Bが押された場合には、キャラクタ入れ替え戻し処理を実施する。そして、プレイヤキャラクタに実行させる行動の選択操作がなされた場合には、決定された行動を実施するための処理を実施して、一連のプレーキャラクタ及び行動の決定受け付け処理を終了する。

【選択図】 図3

特 2001-097148

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-097148
受付番号	50100464358
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 3月30日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成13年 3月29日
-------	-------------

次頁無

【書類名】 手続補正書

【整理番号】 01P00031

【提出日】 平成13年 6月15日

【あて先】 特許庁長官 殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2001- 97148

【補正をする者】

【識別番号】 391049002

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

【識別番号】 100103757

【弁理士】

【氏名又は名称】 秋田 修

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー株式
会社スクウェア内

【氏名】 中澤 孝継

【発明者】

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー株式
会社スクウェア内

【氏名】 小林 正樹

【提出物件の目録】

【物件名】 宣誓書 1

【物件名】 誤記理由書 1

(A)10101120006



宣誓書

平成13年 6月 13日

居 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アルコタワー 株式会社スクウェア
内

氏 名 土田 俊郎



居 所 同 上

氏名 中澤 孝継



居 所 同 上

氏名 小林 正樹



下記の発明は「土田 俊郎」の発明ではなく、「中澤 孝継」、「小林 正樹」の2名の
共同発明であることを宣誓致します。

記

1. 事件の表示

特願2001-097148

2. 発明の名称

ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体
及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装
置

(A)10101120006



誤記理由書

平成13年6月15日

下記の件の願書の発明者の欄において、本来の発明者は「中澤 孝継」、「小林 正樹」の2名であるところを誤って、「土田 俊郎」を記載致しました。

従って、発明者の欄において、発明者は「中澤 孝継」、「小林 正樹」の2名と訂正致します。

記

1. 事件の表示

特願2001-097148

2. 発明の名称

ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及びビデオゲームのプログラム及びビデオゲーム処理方法及びビデオゲーム処理装置

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-097148
受付番号	10101120006
書類名	手続補正書
担当官	小暮 千代子 6390
作成日	平成13年 8月 3日

<認定情報・付加情報>

【補正をする者】

【識別番号】 391049002

【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】 申請人

【識別番号】 100103757

【住所又は居所】 東京都中央区八丁堀1-4-5 川村八重洲ビル
4階

【氏名又は名称】 秋田 修

【提出された物件の記事】

【提出物件名】 宣誓書 1

誤記理由書 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [391049002]

1. 変更年月日 1995年 9月25日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都目黒区下目黒1丁目8番1号
氏 名 株式会社スクウェア